

悩める作戦部長殿へ

このたびは、角川書店の“プレイステーション 2”専用ソフト「暴れん坊プリンセス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。



Contents

FLAPPER by 釈迦兎
・Music by MAH
・Words by UKI

SLPM 65054

Story

四方を強国に囲まれた小さな王国「シルバーベル」。
この国の女王は、代々竜を刺青の形でその腕に宿し、
いざというときにはその力を発揮させていたのです。

しかし、ときにはその力が暴走することもありました。
それを止めるのが、代々女王専属の聖騎士でした。
聖騎士は、竜の暴走を鎮める奥義を使うことができるのです。
ただし、3回目を使ったとき、その命もまた失われます。

代々の女王は、竜の扱いを十分訓練した大人になってから
竜を受け継ぐのが慣わしでした。
が、現在の女王が突然の事故に遭ってしまったため、
まだ幼いルージュ＝ヴィクトワール王女が、
急きょ竜を受け継ぐことになりました。

継承には成功したものの、
竜の訓練を十分に受けていないルージュは
いつ暴走するかわかりません。
そこで、ルージュの幼なじみ、シオン＝アースランドは、
聖騎士の修行に出ます。

10年後、ルージュ＝ヴィクトワール王女の成人の儀式が行なわれました。
大勢の観衆の中には、修行を終えて駆けつけたシオンの姿も。

この儀式の最中ルージュが暴走。
シオンの奥義で、どうにかその場は押さえることができましたが、
これで使える奥義はあと2回。

果たして、シオン、そしてルージュの運命はいかに？

キャラクター紹介

開発スタッフひと言コメント

開発スタッフが心を込めてお贈りする、涙と笑いの開発ウラ話と見どころ紹介コーナー。「実は…」や「ここだけの話…」が満載！ これさえ読めば、今日からアナタもリッパな暴プリ通！ それでは、ひと言コメントのはじまり、はじまりぃ〜。

Rougé=Victoire

■ルージュ＝ヴィクトワール

CV:三石琴乃



本編の主人公。シルバーベルの第一王位継承権を持つ王女。正義に燃える多感な18歳。右腕に強大な竜の力を宿している。ただし、完全にその力を制御することができない。勇者になることが幼少よりの夢で、正義感はむやみに強い。その暴走する正義で、周囲からは「世界を滅ぼすのは魔物かプリンセスか……」と恐れられている。

Shion=Earthland

■シオン＝アースランド

CV:関　智一

プレイヤーが操作するキャラクター。ルージュの幼なじみで、現在はルージュ付きの聖騎士。ルージュが竜の力を制御できずに暴走したときに、それを止めるための奥義を習得している。控えめな性格だが、ルージュの思いつきにより、ルージュ率いる「正義の味方」チームの作戦部長をやらされることになる。

暴プリ噂の真相

ページ横の開発スタッフの生の声に対して、こちらは主に設定関係の噂や怪情報を集めてみました。ハッキリ言って信憑性は薄いです！　あまり本気にしないでくださいね〜。

Jasmine=W=Rossetti

■ジャスミン=W=ロゼッティ

CV:藤田淑子

大人の雰囲気を漂わす眉目秀麗な凄腕剣士。ルージュとは姉妹、師弟、親友のような不思議な関係。実は名門の騎士の家系に生まれた超エリートで、ルージュの母である女王に付いていた元聖騎士。シオンがルージュに対しての奥義を持つのと同様、女王の暴走を鎮める奥義を習得していたが、現在は竜の力がルージュに継承されたため、奥義は失われている。



開発スタッフひと言コメント

辰年に待望の娘を授かった。そりゃもう、うれしかった。この気持ちをナニか形にして残しておきたいと思った。で、考えたのが竜を右腕に宿す元気なお姫様の話。つまり暴れん坊プリンセスだ。10年くらいして我が娘がこのゲームをプレイする日を今から楽しみにしている。（原案・シナリオ　桝田省治）

暴プリ噂の真相

[なんと水洗!?] 実はシルバーベルは全戸、上下水道完備。水洗トイレ付きなのだそうです。例外はニャンタウン。でも、ニャンタウンの住人は川に直接流すので、なんにも困らないのだそうな。



Phill=Kir
■フィル=キール
CV:高山みなみ

トゥーリア国王おつきの子。13歳ながら、ヘンリー王をして魔道師10人分の天才と言わしめるほどの使い手。魔道の中でも、幻術を最も得意とする。

Ashe=Guardia
■アッシュ=ガルディア
CV:小杉十郎太

シオンと同じくルージュの幼なじみ。シオンと一緒にルージュの暴走を押さえるため「竜鎮めの奥義」を習得する修行に出かけるが、ある事情で現在は行方不明。シオンとは性格が正反対だが、お互いを信頼し認め合っている。

開発スタッフ ひと言コメント

パッケージイラストのテーマは「希望」。闇（現状のシルバーベル）に差し込む希望という名の光（ルージュ）を象徴して描いてみました。バックは、古さの象徴である伝説の塔。天井にあいた穴からのぞく青空。そこから暗い塔の中に射し込む光がルージュを表しています。（キャラクターデザイン　桜瀬琥姫）

暴プリ 噂の真相

[シルビアとライライ] どうしても気になるのが、200年前の女王シルビア様と魔王ライライのなれそめ。いったいふたりの間に、どんな物語があったのか？ シナリオ担当の桝田さんに（→）

キャラクター紹介





Coco

■ココ

CV:大谷育江

女王に石化の呪いをかけたとされ、10年前に都から駆逐されたミュウ族（ネコの外観を持つ魔物と人間の混合種族）の少女で、魔物のニオイを嗅ぎ分けることができる。一族の生き残りとして人目を避けて暮らしていたが、盗みの常習犯として多額の賞金をかけられることに……。

開発スタッフ ひと言コメント

プロジェクト進行中の重要な時期に入院&手術をするハメに。ひと月の入院の後、会社に戻ると完全に〝浦島太郎〟。その上「i-mode対応」の仕様作成中、パソコンがクラッシュ。バックアップを取っていなかったので（涙）、ふた月分の作業がパー。なんとも苦労の多いプロジェクトでした…。（企画・仕様　長）

暴プリ 噂の真相

（→）迫ると「特に設定ないから同人誌のネタにどうぞ（笑）」と、いつもどおり、人を食った答が返ってきました。同人誌を制作された方は、ぜひ桝田さんのところまで送ってあげてください。

開発スタッフひと言コメント

桝田さんが作詞をされた挿入歌。歌詞にドレミを付けただけのものを渡されて「これを形にしてね」と言われ、非常に困りました（しかも時代劇風）。ムリヤリ作って、弊社の長に歌わせたのですが、桝田さんからひと言「ミョ～に貧乏くさいね」と言われて、一瞬でボツになりました。（サウンド　吉田）



Henry=O'lion

■ヘンリー＝オライオン

CV:江原正士

強国トゥーリアの国王。その昔シルバーベルに亡命していたこともあった。ルージュの見合い相手として、再びこの国を訪れる。

Diana=Victoire

■ディアナ＝ヴィクトワール

CV:冬馬由美

シルバーベル女王でルージュの母。魔物の呪いによって石化して以来、今も解けていない。





Lailai

■ライライ

CV:永井一郎

代々の女王の右腕に宿っているシルバーベルの守護竜。その力は、近隣諸国はもとより、魔物たちにも恐れられている。

暴プリ噂の真相

［1ルバーって何円?］シルバーベルの貨幣単位は“ルバー”。さてこのルバー。現在のお金に換算すると、どれくらいの価値があるのか？　スタッフに尋ねてみると、いきなりネットサー（→）

コントローラの使い方

コントローラの使い方はこのようになっています。

アナログコントローラ
（DUALSHOCK 2）

L1ボタン
マップ回転（左回り）

L2ボタン
マップを初期状態に戻す

方向キー
歩く／コマンド選択

STARTボタン
使用しません

R1ボタン
マップ回転（右回り）

R2ボタン
マップを初期状態に戻す

△ボタン
移動時のコマンド

ANALOG
モードスイッチ



LED表示

SELECTボタン
使用しません

左スティック
浅く倒すと歩く
深く倒すと走る
／コマンド選択

右スティック
特殊動作に使用

○ボタン
決定／話す／調べる

×ボタン
キャンセル／
押しながら方向キーで走る

□ボタン
使用しません

※このゲームはアナログモード対応です。コントローラのLED表示は、常に赤色（アナログモード）状態になります。また、振動には対応しておりません。

開発スタッフ ひと言コメント

3Dモデルたちの顔は表情から表情へのつなぎなど、細かいところまで、きちんと作っています。作業が終わって気が付いてみると、膨大な量のフェイスが出来上がっていました。同じ笑顔でも複数のパターンがあるので、いったいいくつあるのか探してみてくださいね。（フェイスアニメーション　T）

暴プリ 噂の真相
（→）ーフィンを始める。しばらくして返ってきた答えが「NYの終わり値で１ドルが121円95銭だから、今、そんくらいですね」えッ、ルバーのレートって、変動制なんですか？

ゲームの始め方

電源を入れ、ディスクを正しくセットし⏻（オン／スタンバイ）／RESETボタンを押してください。タイトル画面で何かボタンを押すと、タイトルメニューになります。



※このゲームはセーブデータを“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）にセーブします。あらかじめ“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）をMEMORY CARD差込口１に差しておいてください。なお、必要空き容量は243KB以上です。

ゲームスタート

ゲームを最初からプレイします。

つづき



前回の続きからプレイします。続きを遊びたいファイルを選択決定してください。「つづき」を選ぶと、以下のメニューになります。

そのまま始める
そのファイルの続きからプレイします。

前のお話からやり直す
選択したお話の最初からプレイします。

別のファイルをロード
別のファイルを選び直します。

●前のお話からやりなおす●
ロード時に、1回プレイしたお話を選んでもう一度やりなおすこともできます。

宝物リスト



戦闘を終了すると、そのスコアによって様々なおまけを入手できます。ここでは、入手したおまけを見ることができます。項目を選択決定し、次に見たいおまけを選択決定してください。くわしくは27ページをご覧ください。

オプション



ゲームのサウンドと難易度を変更できます。難易度は、戦闘の難易度を変更できますが、難しくしても進行に関係ありません。自分の好みで、ハラハラドキドキできるバランスに設定するのがいいでしょう。
データロードは、システムファイル（宝物やスコア等）を“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）からロードし直すことができます。

開発スタッフひと言コメント
ルージュとココの連携技「お色気大作戦」のあまりのお色気っぷりに、僕はもうメロメロ。必要もないのに、毎日最低1回チェックしてました。周りで仕事している人たちは「うっふ～ん、あっは～ん」と聞こえるたびに「また始まったよ」と呆れ返っていました。（プログラマー　深澤）

暴プリ噂の真相
［あのゲームとの関連は？］皆さん、ネ◯ストキングというゲームをご存じでしょうか？　桝田省治＆アルファ・システムが制作した恋愛対戦ゲームです。実は、こちらにもヘンリーという（→）

以下の項目は、ゲームクリアデータの入った“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）を差しておくと選べます。

スコアアタック

ハイスコアを狙って、もう一度戦闘をプレイすることができます。詳しくは26ページをご覧ください。

i-modeオマケ

i-mode版「暴れん坊プリンセス」をクリアしていると、i-modeと接続して様々なおまけを入手できます。詳しくは28ページをご覧ください。

定番サービス

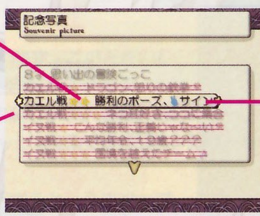
さらに「暴れん坊プリンセス」を楽しむためのサービスです。

記念写真を見る

ゲームを進めていくと戦闘終了後、スコアの高さに応じ、記念写真を入手できます。ここでは、入手した記念写真を見ることができます。見たい写真を選択決定してください。なお、記念写真はゲーム中のルージュの部屋でも見ることができます。

スコアによって入手できる写真
☆　一応勝利で入手
☆☆　普通に勝利で入手
☆☆☆　かっこよく勝利で入手

写真が入手できるミッション



記念写真名

デバッグモード

ゲーム中のサウンドを聞いたり、スタッフロールを見たりできます。

BGMテスト	BGMを聞くことができます。
効果音テスト	効果音を聞くことができます。
ナレーションテスト	ナレーションを聞くことができます。
スタッフロールテスト	スタッフロールを見ることができます。
戻る	定番サービスに戻ります。

開発スタッフひと言コメント

小説の暴プリ、まだ読んでない人は今すぐ書店へ。ゲームのシナリオを書いた僕が言うのもナンだが、驚きの連続。なにしろゲーム内では想像するしかなかったルージュの乙女心（？）が赤裸々に描かれている。著者は女性だ。同性に容赦がない。オマケの外伝もおもしろいゾ。（原案・シナリオ　桝田省治）

暴プリ噂の真相

（→）王様が登場します。他にも、暴プリと共通する人物がいるそうです。これは偶然か!?　それとも意図的なものか!?　再び、桝田さんに迫ってみると「特に設定ないから（以下同文）」

ゲームの進め方

このゲームは、いくつものお話（ACT）で構成されています。１つのお話は、ストーリーと戦闘から成り立ち、ストーリーを進めて行き、最後に戦闘を行ないます。この戦闘で勝利すると一話クリア、戦闘中にルージュのHPが0になると（ACT１ではルージュかココのHPが0になると）ゲームオーバーです。戦闘終了後には、あなたの作戦が評価され、スコアによって様々なおまけを入手できます。



基本的な一話（ACT）の構成

インターミッション

各話の冒頭で、過去から現在へのお話が挿入されます。

↓

ストーリー

現在進行しているお話です。

↓

戦闘

ストーリーの最後に戦闘になります。後半では、この後にストーリーが続くお話もあります。

↓

勝利

技獲得
（技を獲得した場合）
スコア評価
宝物獲得
（宝物を獲得した場合）
残りのシナリオ
（残りのシナリオがある場合）
ロウ導師の戦術講座
シナリオセーブ
次のお話へ

敗北

ゲームオーバー

ゲームオーバー時は、以下のやりなおしが選べます。

「敗因は　単純な作戦ミスなんだ」
その戦闘直前からやり直します。

「装備を間ちがえたんだ」
秘密基地で戦闘準備をやりなおして、その後すぐに戦闘になります。

「とりあえず、敵の強さを変えよう」
難易度を変更します。

開発スタッフひと言コメント

暴プリは、とにかくよくしゃべる！ このにぎやかなゲームを実現するため、たくさんのナレーションを用意しました（そのファイル数、な、なんと7000！）。台本にまとめるのも大変でしたが、それ以上に声優さんをはじめ、各社多くのスタッフには苦労をおかけしました。（企画・仕様　吉良）

暴プリ噂の真相

[シルバーベルのモデルは？] ズバリ水の都ベニス！ …ということは、シルバーベルも将来、ベニスに負けない世界一の貿易都市に発展するのかもしれません。ちなみにヘンリー王のトゥ（→）

■シオンの選択と仲間のやる気

ストーリー部分では随所に選択肢が出てきます。この選択によって、仲間のやる気が変化します。やる気は、戦闘時の行動力が貯まる早さや連携技に大きく影響します。

選択肢を選ぶと



仲間のやる気が変化



ストーリー内の選択肢では、あるキャラクターが好意的だと、別のキャラクターのやる気は減少します。必ず誰かがアップ、他はダウンし、全員が好意的になる選択肢はありません。これをうまく利用すると、他の人をわざとダウンさせることで、目的の人のやる気をアップすることもできます。

現在、どちらのキャラクターのやる気を上げた方がいいかを考えるかが、作戦部長であるあなたの役目です。

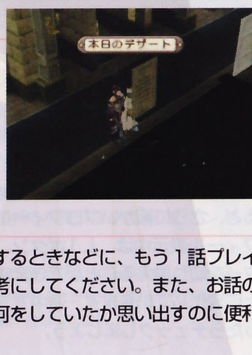
■移動について



通常時の移動は3Dマップになっています。このとき、L１ボタンで左回転、Ｒ１ボタンで右回転ができます。L２、Ｒ２ボタンを押すと初期状態に戻ります。また、⊗ボタン+方向キーで走ります。マップを回転させると、思わぬ発見があるかもしれません。

また、城下では行きたい場所を選択すると、そのマップに飛ぶことができます。

■メッセージが出たら



移動中にメッセージが出たら、◎ボタンで調べられるものもあります。いろいろな場所を調べてみましょう。

■クリア予想時間

各話の開始時に出てくるクリア予想時間は、夜中にプレイするときなどに、もう１話プレイするか、それとも今日はやめるか、というようなときに参考にしてください。また、お話の途中から再開するときは、シオンのメモ帳を見ると、前回何をしていたか思い出すのに便利です。

開発スタッフ ひと言コメント

戦闘中のデモで一番苦労したのは、何と言っても魔物の○○○○でした。こいつだけがメチャメチャデカく、イロイロと苦労させられました。初めて見た時は、あまりのデカさに頭が真っ白になりました。（プログラマー　深澤）

暴プリ 噂の真相

(→) 一リア国は無敵艦隊を誇ったスペイン。ザイーク国はイスラムの文化圏をイメージしたのだとか。ナゼ、登場しないザイークの設定が用意されているのかは、一切不明です。

コマンドメニュー

ゲーム中、マップ内を自由に移動できるときに△ボタンを押すと移動中のコマンドが表示されます。



仲間のやる気

現在の仲間のやる気を見ることができます。仲間を選択決定すると、くわしい内容が表示されます。



仲間のやる気
上に行くほどやる気まんまんです。

やる気レベル
シオンの選択によって変化し、☆が多いほどやる気が高くなります。

グラフィック
現在のやる気によって変化します。

◉ボタンを押すと、仲間の本音が表示されます。また、L1ボタン、R1ボタンでキャラクターを切り換えることができます。

使用できる連携技

使用できる連携技とその技を使うキャラクター、必要なやる気を表示します。現在使用できないものは赤で表示されます。連携技を使わなくても勝つことはできますが、ハデな大技が揃っていますので、ぜひ試してみましょう。連携技には、２人連携のほか３人連携もあります。



人物相関図

人物相関図が表示されます。キャラクターを選択決定すると、さらに細かいプロフィールが表示されます。プロフィール表示中は、L1ボタン、R1ボタンでキャラクターを切り換えることができます。人物相関図は各話ごとに変化していきます。途中で人間関係がわからなくなったらチェックしましょう。



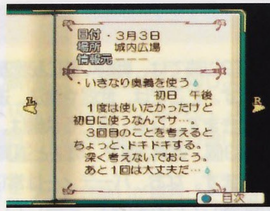
開発スタッフ ひと言コメント

O谷さん迷子事件。ナレーション収録が行われたスタジオは、意外とわかりにくい場所にありました。道に迷う声優さんが続出。ココ役のO谷さんもそのひとり。1時間遅れで到着。一同ひと安心。でも収録は始められませんでした。なぜなら、今度は捜しに出た音響監督が迷子。（シナリオアシスタント　前田）

暴プリ 噂の真相

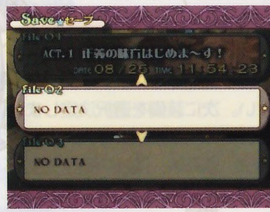
[ライライは中国出身？] 実は“来来”と書いてライライ。最初にライライを召喚した人物が竜の名前がわからず、仕方なく「来い来い」と言ったのがその由来なのだとか。と言うことはラ（→）

シオンのメモ帳



シオンの日記帳です。今までに起こったことや忘れそうな疑問などが自動的に書かれます。週末だけしかプレイしない人などは、これを見れば前回何をしていたのかがすぐにわかります。日付を選択決定し、次に読みたい項目を選択決定します。目次が複数ページに渡る場合は、L1ボタン、R1ボタンでページをめくります。その日付内のメモは、L1ボタン、R1ボタンで続けて読むこともできます。

データセーブ



ゲームをセーブします。セーブしたいファイルを選択決定してください。セーブファイルは8ヶ所あり、すでにデータがあるところを選ぶと、上書き確認のメッセージが表示されるので、よければ「はい」を選んでください。

セーブファイルには、セーブした日付と時間が記録されます。

オプション設定



オプションを変更します。くわしくは10ページをご覧ください。

暴プリ はみだし情報

シオンとルージュの初期の頃のデザインは今よりも大人っぽく、凛とした顔つきでした。反対にココは今よりも子供っぽいデザインでした。アッシュの隻眼は、当初、傭兵時代の傷跡のつもりでデザインしたんだけど、その後桝田さんに設定を変えられてしまったのでした。（キャラクターデザイン　桜瀬琥姫）

ベロナ修道院の女神像は、全作業中で1番気合を入れて作りました（つまり1番時間がかかっています）。納得いくまで作りこんだ自信作です。もうひとつ、ルージュがブッ壊した後の城の4階も気合いを入れました。納得のいくまでブッ壊した自信作です。（マップデザイン　高崎）

うっかりマップの端っこに近づくと奈落の底に落ちて、二度と戻ってこられないという現象が多発していた頃。あまりに辛いとプログラマーに話すと、次の日、特別にジャンプ機能を作ってくれました。奈落の底から、はい上がるシオンの姿は、彼のキャラに不思議とマッチしていました。（企画・仕様　吉良）

開発スタッフ ひと言コメント

私が暴プリに関わったのは、ラストのひと月半前くらい。ラストスパートを目前に、作業者全員ピリピリしてました。暴プリには可愛いキャラクターが登場しますが、3Dモデルの作業をしているのは、女性ひとりを除き、ムサ苦しい男どもでした。ここだけの話、最初はちょっと笑いました。（モーション　M）

暴プリ 噂の真相

（→）ーメン屋の“来々軒”と同じってコト!?　ちなみに「ライライ、イェン、ロン、ウー」は、漢字で「来来、焔龍、舞」と表記する説（桜瀬さん談）が有力とのことです。

戦闘について

1.戦闘準備

ACT2以降では、戦闘の前に秘密基地で戦闘準備を行ないます。ここでは、武器や魔法、道具（アイテム）を変更できます。なお、持てる装備は、1人につき武器1つ、魔法3個、道具3個で、魔法と道具は、持たないこともできます。なお、パーティーは常に4人で、すでに誰かが装備しているものは、装備しているキャラのアイコンが表示されます。



■兵器庫メニュー

装備を決める

装備を変更したいキャラクターを選択決定し、変更したい装備を選んで◎ボタンを押してください。次に装備を選択決定します。このとき、その装備の総数、兵器庫に残っている残り数、装備中の人物が表示されます。また、選択できないものは赤線で表示されます。
魔法、道具は、「装備解除」を選ぶと装備を外すことができます。



現在持っている武器、魔法、アイテム
メッセージ
現在の体力（Hp）と行動力（Act）
現在のやる気
現在のパラメータと装備等による変化

R1、2ボタンで戦闘中に使用できるコマンド一覧になります。ここで△ボタンを押すとコマンドの詳細が表示されます。



属性とコマンド名	そのコマンドの属性とコマンド名。
対象属性	対象となる属性と対象敵人数。
イニシアチブ値	コマンドの実行スピード。この数字が大きいほど早く実行します。
継続ターン	コマンド発動後の継続ターン数。コマンドには、そのターンのみ、次のターンのみ、数ターン続く、解除しない限り続くの４種類があります。
必要行動力	そのコマンド実行に必要な行動力
消費行動力	コマンド実行時に消費する行動力
相殺　対単体	コマンドをかける相手１体に対する相殺属性
相殺　対全体	コマンドをかける相手全体に対する相殺属性
効果	コマンドの効果説明

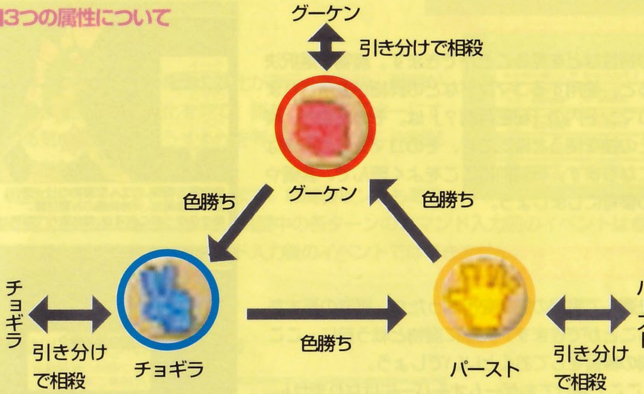
開発スタッフひと言コメント
あるイベントで、ルージュがあられもない姿で部屋から飛び出してくるシーンがあるのですが、そのシーンの制作作業中。「ひ、姫様…どうなされたのです、その格好は」とジャスミンのセリフの後、部屋から飛び出してきたのは、なぜか虎ココ。不意を食らって、思わず大爆笑。（プログラマー　赤沢）

暴プリ噂の真相
［侍女長の名はイボンヌ］ゲームでは単に会話ウィンドウの上に“侍女長”と表示されるだけの彼女。ところが、小説の暴プリではイボンヌという名前もちゃんとあり、正義の味方チームの（→）

属性と相殺

戦闘時のコマンドには属性が設定されています。この属性は、ジャンケンと同じような3種類と無属性のナッシム、どんなものにも相殺されない属性のオーパルあり、3種類の属性のいずれかが同じタイミングでぶつかった場合、下の図のような勝ち負けが発生します。
また、敵味方が同じ属性のコマンドを出し、同じタイミングで発動した場合、その効果はジャンケンの引き分けのように相殺されて消えてしまいます。

■3つの属性について



例えば、相手が強いパーストのコマンドを使った場合、こちらは弱いパーストのコマンドをぶつけます。属性による相殺は、コマンドの強さには関係ありませんので、これで相手の強いコマンドをつぶせます。このように、相手の属性と、こちらの属性をよく考えて戦略を練ってみましょう。

■相殺について

単体系コマンドと全体系コマンドは、同じ属性でも相殺せずにすり抜けて相手に届きます。また、無属性と3つの属性もぶつからずにすり抜け、相手に届きます。

■圧倒について

また、普通なら相殺される同属性のコマンドでも、その力（攻撃コマンドは攻撃力、それ以外は防御力など）が倍以上になると圧倒になり、強い方のコマンドの効果が表れます。

■3色消滅について

戦闘中に 3 つの属性が同時に全部揃うと3色消滅となり、3つの属性及びナッシム（無属性）の敵味方全部のコマンドが相殺されます。

開発スタッフひと言コメント

初めにキャラクター案を起こした時、風車の弥七的キャラってことで犬人間でアヤシイ忍者のおじいちゃんをデザインしました。でも、このキャラだけが、結局使われませんでした。結構気に入っていたのにな～。ザンネン！（キャラクターデザイン　桜瀬琥姫）

暴プリ噂の真相

（→）立派な一員なのです。彼女の役どころはふたつ。城中の情報収集と正義の味方チームの衣装制作。特に衣装作りの苦労話は必読です。コスプレイヤーの皆さん、ぜひ小説も読んでみてください。

開発スタッフ ひと言コメント

暴プリには、短いスカートのキャラが多数登場します。実は、3Dモデルの多くが、ちゃんとパンツをはいてます。ほんの一瞬だけ出てくるメイドの○○もスカートの中には、ちゃんとパンツが。ちなみに縦縞のトランクスです。絶対に見えることはないのですが、なんとなく作っちゃいました。（キャラモデル　W）

使用できる連携技

使用できる連携技と、そのキャラクター、必要なやる気を見ることができます。詳しくは14ページをご覧ください。



魔物図鑑を見る

魔物の特性などを見ることができます。魔物を選択決定すると、使用するコマンドなどの詳細が表示されます。コマンド内の「秘密兵器？」は、その魔物が、実戦でその技を使うと確認でき、そのコマンドの正確な内容になります。戦闘前にここをよく読んで、装備や作戦の参考にしましょう。



戦術テスト室

魔物を選んで戦闘の訓練を行なったり、戦闘の基本を覚えることができます。実際に魔物と戦う前に、ここで戦闘の練習をしておくといいでしょう。
なお、ここで負けてもゲームオーバーにはなりません。



●模擬戦闘装置

魔物を選んで戦ってみます。まず、模擬戦闘を行う魔物を選んでください。魔物は上から弱い順に並んでいます。
魔物を選ぶと、すぐに戦闘開始です。

●ロウ導師の戦闘講座

前の話の戦闘講座を再確認できます。

暴プリ はみだし情報

暴プリには、戦闘中だけではなく背景にも細かいエフェクト処理を施しているところがたくさんあります。CGでは再現が難しいと言われる水の動きも、うまく表現できたと思います。特にラストシーンの船の下に出てくる海面の波の動きに注目してください。（背景・小物　Y・S）

暴プリ 噂の真相

［マップを調べよう］街や城を散策中に気になる物を見つけたら、ぜひ調べてみてください。おすすめは各キャラの部屋とベル銀座。なにげない物にも、意外な事実が隠されています。特に（→）

戦闘について

2.戦闘開始



戦闘に入る前には、セーブするかどうかのメッセージが表示されます。セーブしてから戦闘に入るようにしましょう。

このゲームの戦闘はターン制で、１ターン内の行動は、敏捷性と選んだコマンドのイニシアチブ値によって行動するフェイズが決まります。

■戦闘突入



クリア条件、やる気による行動力変化が表示された後、戦闘がスタートします。行動力変化を見て、誰をこの戦闘のキーにするか、やる気の低い人をどうするかを考えておくのが、作戦部長であるあなたの役目です。
また、戦闘中にもイベントが発生します。戦闘のヒントもあるのでよく見ておきましょう。また、戦闘中の各ターンのコマンド入力前のイベントは⊗ボタンで飛ばすことができます。コマンド入力後のイベントではできません。

■戦闘画面

戦闘画面は以下のようになっています。



コマンド

場の状態
戦闘の場の状態。魔法禁止や直接攻撃禁止など様々な条件があります。

キャラクター
仲間はコマンド選択、敵は予想行動を表示。

戦闘開始
戦闘を開始します。

簡易ステータス

戦闘状態

フェイズ
選択したコマンドの発動タイミング。8つのブロックに別れ、ブロックが変わると同属性でも相殺が起きません。



キャラクター選択時に◙ボタンを押すと、そのキャラクターのくわしいステータスが表示されます。Ｌ１、Ｒ１ボタンで各項目を切り換えます。

状態	魔法等の影響による現在の状態を表示。
装備	現在の装備。
コマンド	使用できるコマンド。⊿ボタンで詳細説明。

開発スタッフひと言コメント
一番苦労したのは実は本編よりオマケに収録されているパロディのコントだ。シリアスな内容を茶化すのは簡単だが、なにせ元がコメディ。まして本編自体もパロディだらけ。お薦めは"ミスキャスト"という寸劇だ。いろんな意味で二度とできないと思う。ぜひ堪能してほしい。（原案・シオリオ　桝田省治）

暴プリ 噂の真相
(→)ジャスミンとココの日記は、何かあるたびに、細かく書き足されるそうです。コッソリ彼女（？）たちの部屋に忍び込んで、ときどき盗み読みしてください。ふたりの本音が書かれているかも？

ファンタジー風の世界観とキャラに、時代劇風なサウンドをのせるという大変難しいオーダーに苦労しました。両者、互いの良さを崩さず、上手く調和させるのが非常に難しかったですね。その苦労の結果は、実際に皆さんの目と耳で確かめてください。（サウンド　吉田）

■敵キャラクターの予想行動

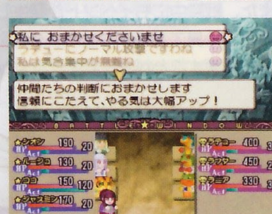


敵キャラクターを選択すると、予想行動が表示されます。敵は、次のターンで、この3つの行動のうち、必ずどれかを行ないます。敵の予想行動はコマンド入力前には必ず確認し、防御や相殺などの、抜かりのない作戦を立てましょう。

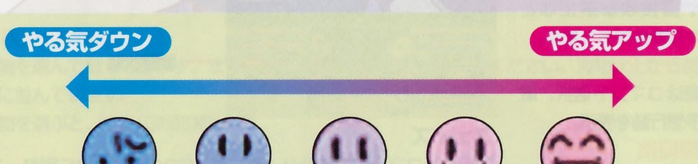


また、ある道具を使うと、敵の次ターンの行動を知ることができます。
敵の予想では、敵がやりそうなことではなく、敵がやらないことを１つ確定し、残りの敵の行動を仲間で対処する、という方法が有効です。

■仲間への指示



仲間のキャラクターを選ぶと、仲間の考えを聞くことができます。仲間に何をさせるかを8種類のコマンドから選択決定してください。ただし、このときの選択によっても仲間のやる気が変化します。よく考えて選択しましょう。
なお、ストーリー中では仲間全員のやる気を上げられませんでしたが、戦闘中は全員のやる気をを自由に上げることができます。
コマンドによるやる気の変化は、以下のようなアイコンで表示されます。



■相殺予想



コマンドを選択中に、◙ボタンを押すと相殺予想が表示されるものがあります。これは、そのコマンドを使った場合、敵の予想行動との相殺が一覧で表示されるものです。コマンド選択の参考にしてください。

暴プリ
噂の真相

［キャラのネーミング］桝田さん、実はキャラの名前を考えるのが苦手。ほとんどのキャラの名付け親は桜瀬さん。桝田さん考案の名前は、腹黒そうだから◯グ◯イ。銭屋で◯ニア。桝田さ（→）

戦闘について

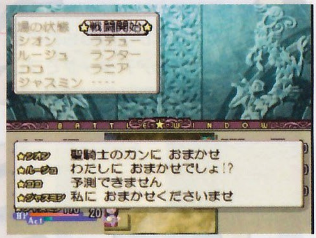
キャラクターが持っている技や魔法などのコマンドでも、必要な行動力や、やる気が足りないものは表示されません。
また、行動力や、やる気が足りていても、そのキャラクターが嫌いなコマンドは、たとえ戦闘に必要であっても選択肢に登場しないことがあります。そのコマンドを使わせたい場合は、「直接命令」でそのコマンドを選んでください。ただし、この場合キャラクターのやる気は下がります。



コマンドを選択すると確認メッセージになるので、よければ肯定の選択肢を選択決定します。
また、キャラクターの状態によっては勝手に行動し、コマンド入力すらできないこともあります。

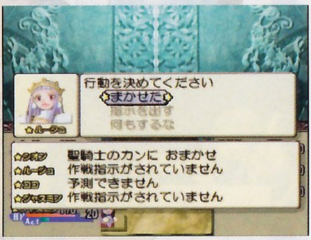
■戦闘開始

キャラクターの行動が決まったら、「戦闘開始」を選択決定し「はい」選ぶと１ターン目の戦闘を開始します。
全キャラクターの行動が終了すると、ふたたびコマンド選択になり、敵が全滅するか、ルージュ（ACT１ではルージュかココ）のHPが0になるまで繰り返します。



シオンを含め、キャラクターのコマンドを選択せずに「戦闘開始」にすると、行動確認のメッセージが表示されます。

まかせた　キャラクターの判断にまかせます
指示を出す　キャラクターのコマンドを選びます
何もするな　そのキャラクターは何もしません



■行動力の増加

戦闘時は、行動力が増加すると大技が使えるようになります。行動力はターンを進めるごとに自然に増えていきますが、「気合集中」などのコマンドを使うことで、大幅にアップすることもできます。
戦闘中は、いかに行動力を増やすかがポイントになるでしょう。



開発スタッフひと言コメント

このゲームは、なにせセリフが多かったので、しゃべりながら動きを付ける際に間を持たせるのが大変でした。特に、お見合いのシーン。ヘンリーの頭にカメラを埋め込み、彼の目線で動きを付けたのですが、笑う時に画面全体が揺れるところは、それらしい感じを出すのに、とても苦労しました。（イベント演出 I）

暴プリ噂の真相　（→）んのネーミングセンスはよく言えばわかりやすく、悪く言えばただのダジャレ（笑）。登場人物の名前を見て桝田さんか桜瀬さん、どちらが名付け親なのか推理してみるのも一興？

3.戦闘終了

敵のHPを全員0にするととどめの3択になります。好きな選択肢を選んでください。新たに技を覚えた場合は、戦闘終了後に表示されます。その後仲間キャラクターによるシオンの采配のスコアが表示されます。
また、シナリオ終了後には「ロウ導師の戦闘講座」が表示され、ゲームのセーブ、戦闘のリプレイのセーブ画面になります。

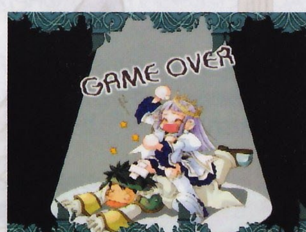


このスコアによって、様々なおまけが入手でき、入手したおまけはタイトルメニューの宝物リストで見ることができます。
ここでは、未獲得のおまけも表示されますが、これは現在プレイ可能なレベルのものです。全部のおまけを見るには、スコアアタックでプレイし、ハードやスーパーハードで高得点を目指してください。



■ゲームオーバー

戦闘中にルージュ（ACT1ではルージュかココ）のHPが0になるとゲームオーバーになりますので、体力に注意しましょう。



ゲームオーバーになった場合、以下のメニューが表示されます。



敗因は　単純な作戦ミスなんだ
兵器庫で装備を変更後、すぐに戦闘になります。
装備選びを間ちがえたンだ
装備はそのままで、戦闘をやりなおします。
とりあえず　敵の強さを変えよう
難易度を変更します。

開発スタッフひと言コメント

枝豆アヒル事件。ナレーション収録後、スタッフで飲みに行った時の出来事。飲んでいる最中、突然、ルージュ役のM石さんが「クワックワ～!」と叫び出されました。M石さん曰く「枝豆がすごい勢いで喉へ飛びこんで、気管に入ったの」。何かの芸かと思いました（笑）。（シナリオアシスタント　前田）

暴プリ噂の真相
[小説はオマケ付き！］暴プリの小説は全3巻。もちろん角川書店発行！　それぞれに外伝が付いています。1巻にはアッシュの傭兵時代の話。2巻にはトゥーリア国でのフィルの大活躍の（→）

プレゼントについて

ベル銀座にあるショップや行商人は、シナリオが進んでいくごとに開店します。
このショップでは、仲間に渡すプレゼントを購入することができます。
ショップの店主や行商人に話しかけてみましょう。

商品を見る　売っている商品を見ます。
店を出る　店を出ます。



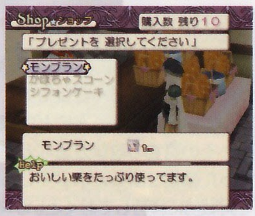
■ショップでの買い物

ショップでは、1話につき最大10個まで買い物できます。この買い物は、お城のツケで買えるのでお金は必要ありません。
ショップで買ったものは、仲間の誰かにプレゼントすることになり、プレゼントをもらった相手のやる気が変化します。



プレゼント選択

プレゼントのリストでプレゼントを選択すると、その内容とやる気が変化するキャラクターの情報が表示されます。
また、画面右上には残り購入数が表示されます。
プレゼントを選択決定すると、相手選択になります。



与える相手選択

購入するプレゼントを決定すると、誰にあげるかの選択になります。相手を選んで◎ボタンを押すと、その人にプレゼントを買ってあげます。



やる気変化

プレゼントをもらった人は、その内容によってやる気が変化します。戦闘時のキーにしたいキャラは、プレゼントを使ってやる気を高めておきましょう。



開発スタッフひと言コメント

虎ココの歩きは、会社近くのノラ猫を参考にしました。あるキャラが翼で飛ぶシーンは、一度作った「はばたき」に納得がいかず、街を飛び交うカラスを参考にしました。注意していないと見逃す恐れがあるので、このふたつを作っている間は、街を歩くときも気が抜けませんでした。（モーション・イベント O）

暴プリ 噂の真相
(→) 話。そして3巻には、なんと○○○が×××してしまう話！　いずれもゲーム中では詳しく語られなかった、暴プリファン垂涎のエピソードばかり！　皆さん、要チェックですよ！

戦闘のヒント

ここでは、戦闘のヒントをACT2を元に解説していきます。実際にプレイするときの参考にしてみましょう。
また、ここで紹介したヒント以外にも様々なやりかたがあります。自分だけの必勝法を考えてみるのもこのゲームの楽しみ方の一つです。いろいろなことを試してみてください。



■戦闘の準備

ACT2からは、戦闘に入る前に「秘密基地」で戦闘準備をします。まず、ここで戦闘の準備をしておきましょう。



魔物図鑑を見る

まず重要なことは、「魔物図鑑」を見て、どんな魔物と戦うのかを知っておくことです。魔物は、登場する順番に並んでいますので、次にどの魔物と戦うのかの見当をつけ、その魔物の攻撃方法などをしっかり覚え、それに見合った装備をするといいでしょう。また、模擬戦闘装置で実戦前に練習しておくといいでしょう。



装備

次に装備を変更します。魔物図鑑で調べた魔物の攻撃に対応する装備を持っていきましょう。特に「火神降臨」「氷の刃」は非常に有効なので必ず持っていきましょう。
なお、フィルの「踊る剣」「氷の盾」「聖なる雷」は最初から装備されており、その他にさらに3つの巻物を装備できます。



■出撃

秘密基地のコマンドを終了すると、イベントシーンの後、自動的に詰所に移動します。建物の中に入ったら地下の留置場に行ってみましょう。
留置場では3人の兵士に話しかけ、扉を出ようとするとイベントが始まります。



開発スタッフひと言コメント

マップの所々に「シルバーベルの文字」や「ロウが残した古代文字」が描かれています。実はこれ、26文字のアルファベットと対応しています。フィルじゃありませんが、解読してみるのも面白いかもしれませんね。隠された真実がわかるかも。（マップデザイン　森）

暴プリ噂の真相

[ある日の会議風景]「グラフィックの作業負担を減らすためにムヤミにキャラを増やさないでくださいね（A社某氏）」「了解！　メインキャラは7人くらいの話にするよ（桝田さん）」（→）

■戦闘開始

敵の正体がわかると、いよいよ戦闘開始です。戦闘に入る前にセーブ確認になるので、セーブしておきましょう。
戦闘が始まると、仲間のやる気一覧が表示されるので、行動力が上がりにくいキャラを確認し、作戦を立てる際の参考にしましょう。



●1～2ターン

ACT2の敵の特徴は、3ターン目にラミッツが、場全体に直接攻撃禁止になる「夢幻の霧」を使ってきます。
こうなると、魔法攻撃でしか敵にダメージを与えることができません。
1～2ターンで、フィル以外3人でできるだけラミッツにダメージを与えておくというのも一つの方法です。



●3ターン

3ターン目には、直接攻撃禁止になるので、それまで受けたダメージを回復するか、「気合集中」「ヨイショ」などで、行動力や、やる気をアップしましょう。フィルは、魔法で攻撃するか、その後の魔法のために「気合集中」にするといいでしょう。



●4ターン～

攻撃魔法を使う場合は、◎ボタンで相殺予想を確認し、敵の魔法に勝てる魔法（グーにはパー、パーにはチョキ、チョキにはグー）を選び、色勝ちを狙いましょう。
また、敵3匹が一気に魔法を使ってくるとかなりのダメージになるので、フィルは「気合集中」、シオンは「魔法破り」をかけてしのぎましょう。



攻撃魔法が相殺されてうまく通せない場合は、ルージュの「清めの光」で直接攻撃禁止を解く戦法も有効です。ただし、ラミッツがすぐに「夢幻の霧」をかけ直そうとするので、清めの光を使うと同時に素早く直接攻撃を叩き込んでやっつけましょう！
ラミッツかラトロワをやっつけると攻撃魔法が簡単に通せるようになるので、あとは楽勝で勝てるハズです！



また、どうしても勝てない場合は難易度を変更してみるのもいいでしょう。

開発スタッフひと言コメント

シルバーベル城の4階のテラスのデザイン、実は、時間をかけて手すりまで細かくていねいに作っていたんです。でも、プロローグでいきなりブッ壊されてしまいました。ちょっぴり、花火職人の気分が味わえました。（背景設定　小山）

暴プリ噂の真相

ー数ヵ月後、納品されたシナリオに主要登場人物の名前は確かに7人。が、ルージュが7回も着替えることは伏せられていたそうです。しかし、この話は、後日談が…。A社の逆襲へ続く!!

スコアアタック



ゲームをクリアした後で、さらにスコアを伸ばし、おまけを集めたいときにプレイするモードです。

ACT	どのお話の戦闘かを表します
トップスコア	そのミッションのハイスコア
獲得宝数	獲得した宝／獲得できる最大数
Total Score	ACT1～8までのTOPスコアの合計

△ボタンを押すと、現在選択したACTのベスト10、およびそのスコアが各キャラクターがどう評価したかが表示されます。

■セットアップメニュー

プレイしたいACTを選択決定し、次にレベルを選択決定してください。レベルは「ノーマル」「ハード」「スーパーハード」があり、最初は「ノーマル」がプレイでき、トータルスコアが一定以上になると次のレベルがプレイできます。

ゲームスタート 戦闘を開始します。

装備を決める 装備を変更します。詳しくは16ページをご覧ください。

やる気の配分 仲間のやる気を表示された配分から選択決定します。

リプレイ リプレイを見ることができます。リプレイは本編と合わせて8個までセーブすることもできます。次回の戦闘の作戦を考えるときの参考にしましょう。リプレイ中に×ボタンを押すとリプレイを中断します。

パーティ設定 i-modeで該当データをダウンロードし、ある条件を満たすと強い味方メンバーをロードすることができます。

■セットアップメニューの終了　×ボタンを押すとセットアップメニューを終了し、セットアップ内容の変更があった場合はセーブ確認になります。セットアップデータは、各話と各レベルの専用ファイルにセーブされますので、次にプレイするときは、過去にプレイしたときの装備ややる気でプレイすることができます。

■スコアアタックのプレイ

勝利、敗北条件は以下のようになります。

	ノーマル	ハード～
勝利条件	本編と同じ	魔物全員のHPが0
敗北条件	本編と同じ	ルージュのHPが0

コマンド選択時に×ボタンを押すと、戦闘を中断できます。

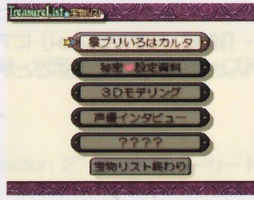
開発スタッフひと言コメント

お祭り騒ぎが大好きなヤツらが、ROCK N ROLLを大爆発！ 素直に楽しめる、DANCE PARTY SONGSを繰り出す釈迦兎!! 詳しくは、ここへアクセス！ → http://www.limitedrecords.com（主題歌　釈迦兎）

暴プリ噂の真相

［A社の逆襲!!］アニメ映画３本分（！）と言われるシナリオを、やっと書き終えた桝田さん。残すは戦闘中のセリフとチュートリアルが少々（とA社某氏から言われていた）と高をくくっ（→）

宝物リスト

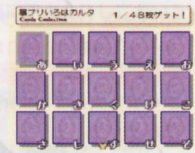


クリアした戦闘のスコアによって、様々な宝物（おまけ）を入手できます。

項目を選択決定し、次に各リストの中から見たいものを選択決定します。

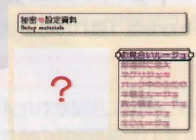
ここには、以下の項目があります。

暴プリいろはカルタ



楽しい暴プリのいろはカルタです。獲得済みのカルタは表向きになるので、方向キーで選んで◎ボタンを押してください。

秘密設定資料



様々な設定資料です。カテゴリーを選び、次に見たい資料を選択決定してください。資料は、◎ボタンで拡大縮小を切り替えます。また、拡大時には方向キー／左スティックでスクロールできます。

3Dモデリング

各キャラクターの3Dモデルを、自由に動かして鑑賞できます。

カメラ回り込み／方向キー
カメラ回転／■ボタン+方向キー左、右
カメラ初期化／◎ボタン
戻る／✕ボタン
カメラズーム／■ボタン+方向キー上、下
カメラ移動／▲ボタン+方向キー
ヘルプ表示・消去／SELECTボタン

声優インタビュー

本編に出演している声優インタビューです。聞きたいインタビューを選択決定してください。

???

スコアによって、さらにお楽しみが隠されています。

※宝物は、戦闘終了後のスコアによって入手できますが、本編よりもスコアアタックの方が簡単に入手できます。まず本編を楽しんでから、スコアアタックでじっくりと宝物を集めるといいでしょう。
※宝物リストを全部埋めるには、ハイスコアが必要です。全部見られるように、頑張って挑戦してください。

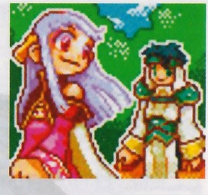
開発スタッフ ひと言コメント

キャラの会話中に表示されるフェイスグラフィック。メインキャラだけでも膨大な枚数を描きました。中にはワンカットしか使われていないものも、いくつかあるので、じっくり見てもらえると嬉しいです。（キャラクターデザイン　桜瀬琥姫）

暴プリ噂の真相

（→）ていました。が、戦闘パートから届けられるセリフリストの量。実は本編の半分をはるかに超えていることが伏せられていたそうです。こうしてスケジュールは遅れていくのでしょうか？（笑）

i-modeについて



i-modeで「i-メニュー」→「メニューリスト」→「雑誌／芸能」→「雑誌」→「Newtype-i」にアクセスすると、i-mode版の「暴れん坊プリンセス」で遊ぶことができます。

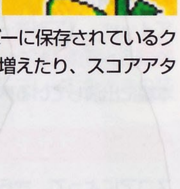
i-mode版「暴れん坊プリンセス」
サービス期間：2001年8月31日～2002年1月31日（予定）
利用料金：無料（通信料のみ）
アクセス方法：「i-メニュー」→「メニューリスト」→「雑誌／芸能」→「雑誌」→「Newtype-i」

i-mode版「暴れん坊プリンセス」では、2つゲームが遊べます。

古文書の解読

ランダムに生成された4つの数字を推理して当てるゲームです。クリアすると、その難易度に応じた携帯電話の待ち受け画面がもらえます。このゲームは、"PlayStation 2"版との連携はありません。

それいけ！ケロケロ団



ルージュたちの敵役であるモンスターになり、その弟子の魔物に指示を出してミッションをクリアするメール活用型のアドベンチャーゲームです。全部で13のシナリオがあり、クリアの達成度によって、"PlayStation 2"版でもらえるおまけが変化します。

このゲームはクリア後、i-modeと"PlayStation 2"を接続し、サーバーに保存されているクリアデータをダウンロードすると、「宝物リスト」で見られるおまけが増えたり、スコアアタック時のアイテムが増えたりします。

●サブキャラ・ビューワー
サブキャラを見ることができます。
●イベント・ビューワー
イベントを見ることができます。
●ルージュの伝言
留守番電話や着信などに使えるルージュのメッセージです。
※ルージュの伝言は、個人的な範囲でお楽しみください。無断複製配布等は法律で禁じられています。
●VSラフターボス
強さの異なるラフターと戦うことができます。

開発スタッフひと言コメント
ゲームをクリアすると、なんと暴れん坊プリンセス2の予告編が見られる。さらにもう一度クリアすると、別バージョンの予告編が出る。いくつか入れておいた。続編を希望する方は、どれがいいか公式ホームページの掲示板にでも書いてくれ。あなたの一票が次の冒険先を決めるかも!?（原案・シオリオ　桝田省治）

暴プリ噂の真相
［キャマラは毒草］キャラクターの名前のアルファベット表記を依頼された某スタッフ。キャマラ（カマラと呼ばれることも多い）が実は毒をもつ植物であることを発見し、さもありなんと（→）

■i-modeと“PlayStation 2”の接続方法

i-modeと“PlayStation 2”を接続する場合は、以下の方法で、別売の携帯電話接続ケーブルを使用し接続します。

●接続のやりかた

1.ゲームを起動し、タイトルメニューにします。“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)は差しておいてください。

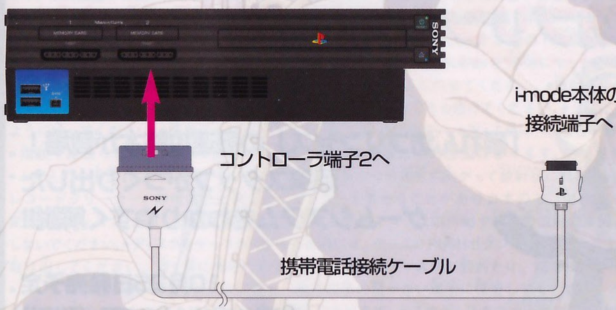
2.あらかじめ、i-mode版の「暴れん坊プリンセス」のトップ画面にアクセスしておいたi-modeと“PlayStation 2”を下図のように接続します。

注：“PlayStation 2”、i-modeともに電源、アクセスを切らずにそのまま接続してください。

3.条件（i-mode版クリア）が満たされていれば、何も操作せず、自動的にダウンロードされ、タイトルメニューに「i-modeオマケ」が追加されます。

4.その後セーブメッセージになりますので、セーブする場合は「はい」を選んでください。

5.i-mode版の新たなシナリオをクリアした場合、同様に接続すると、新しいデータがダウンロードされます。



※本機能対応のi-mode機種は、パッケージ裏面をご覧ください。

※「i-mode」を利用するには月額基本料の他にパケット通信料がかかります。利用の仕方によっては、予想以上の金額がかかることになりますのでご注意ください。

※携帯電話接続ケーブルは、“PlayStation 2”専用マルチタップ経由で接続しないでください。

※“PlayStation 2”本体との通信中にも、メール着信は行ないます。また、電話の着信も優先します。

※「i-mode」通信で送受信する内容は「新アイテム等のデータ」になります。

※パケット通信料は、全てのサービスでおおよそ3～5円になります。

「暴れん坊プリンセスHP」
楽しいコンテンツがいっぱいの「暴プリHP」。ぜひアクセスしてね。

http://www.aba-pri.com

開発スタッフ ひと言コメント

あるイベントでの警士隊のセリフに「ココの毛皮が所長室の床に敷かれる予定です」みたいなセリフがあるんです。思わず「ココの毛皮の敷物なら、ぜひ見てみたいなぁ」と、つぶやいてしまいました。しばらくの間、スタッフ（特に女性陣）から人でなし呼ばわりをされてしまいました。（プログラマー　赤沢）

暴プリ噂の真相

(→) ニンマリ。ところが、さらにキャマラの項の隣にジャスミンの名を発見！　驚いたことに、なんとジャスミンにも毒があるのだそうです…。まったく、偶然とは恐ろしいですね。

いろんなところで
ルージュが大暴れ！

角川書店

角川スニーカー文庫

暴れん坊プリンセス



桝田省治完全監修！
桜瀬琥姫がイラスト書き下ろし！
ルージュにシオン、アッシュが小説でも大暴れ！

著：細江ひろみ
監修：桝田省治
イラスト：桜瀬琥姫
第1巻：10月1日発売　第2巻：11月1日発売　第3巻：12月1日発売

暴れん坊プリンセス公式攻略ガイド

コンプティーク編

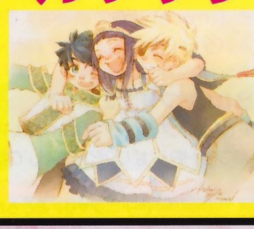


「暴れん坊プリンセス」の最速攻略本が登場！
豪華スタッフがつくり出した
ゲームシステムをわかりやすく解説!!

10月25日発売予定
予価：本体1500円（税別）

暴れん坊プリンセス 公式ビジュアルブック

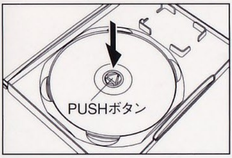
「暴れん坊プリンセス」のイラストや設定、
絵コンテなどの資料を余すことなく公開！
「暴プリ」の魅力が満載した1冊!!



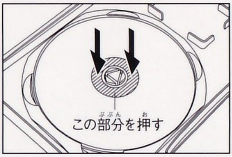
コンプティーク編

11月下旬発売予定
価格未定

ディスクの収納・取り出し方法



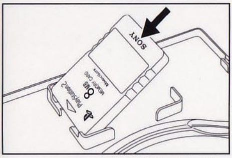
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



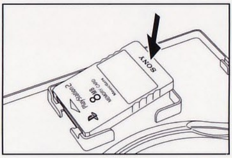
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

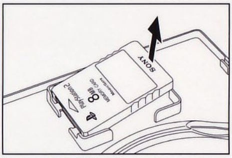
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2.メモリーカードの右端を押し込んでください。



3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、「"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニット」、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



暴れん坊プリンセス